

ANKARA BİLİM ÜNİVERSİTESİ

MESLEK YÜKSEKOKULU

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı, yaratıcı tasarım anlayışını güncel dijital teknolojilerle buluşturan iki yıllık bir ön lisans programıdır. Program kapsamında öğrenciler; bilgisayar destekli 2B ve 3B tasarım, modelleme, animasyon, dijital görselleştirme, grafik tasarım ve görsel iletişim alanlarında teorik ve uygulamalı eğitim alarak sektörel yetkinlik kazanırlar.

*Tanıtım
Günleri*

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Program

Uygulama odaklı eğitim yaklaşımı sayesinde öğrenciler, güncel yazılımları etkin biçimde kullanmayı öğrenirken yaratıcı problem çözme, proje geliştirme ve dijital içerik üretme becerilerini de geliştirirler. Mezunlar; animasyon stüdyoları, reklam ajansları, oyun geliştirme şirketleri, tasarım ofisleri, medya ve dijital içerik üretim sektörleri başta olmak üzere birçok alanda kariyer fırsatı elde edebilirler. Program, dijital çağın gereksinimlerine uygun, teknik bilgi ile yaratıcı bakış açısını bir araya getiren nitelikli tasarım profesyonelleri yetiştirmeyi amaçlamaktadır.



TASARIM YETKİNLİĞİ

2D ve 3D tasarım araçlarını etkin kullanarak yaratıcı ve teknik açıdan güçlü projeler geliştirme becerisi kazandırır.



ANİMASYON VE GÖRSELLEŞTİRME

2D/3D animasyon, modelleme ve rendering teknikleriyle fikirleri etkileyici görseller ve hareketli içeriklere dönüştürme imkânı sunar.



SEKTÖRE HAZIRLIK

Güncel yazılımlar ve proje odaklı eğitimle, öğrencileri yaratıcı sektörlerin gereksinimlerine uygun şekilde geleceğe hazırlar.



PROGRAM BİLGİLERİ



Program Kontenjanı

60 Öğrenci



Eğitim Dili

Türkçe



Eğitim Süresi

4 Dönem (2 Yıl)



Kurum

**Ankara Bilim Üniversitesi
Meslek Yüksekokulu**

Örnek Projeler

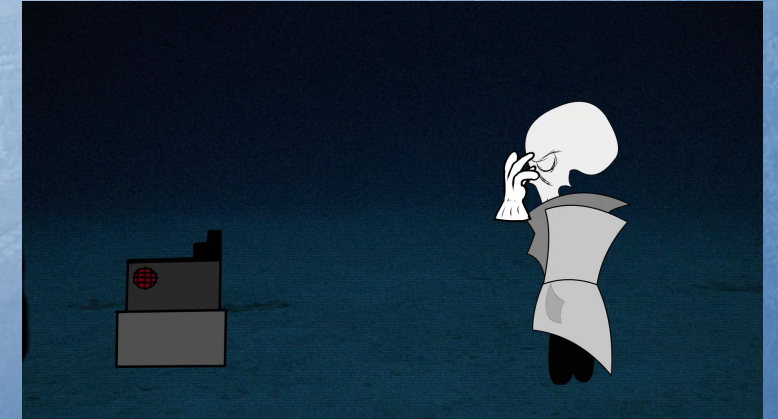
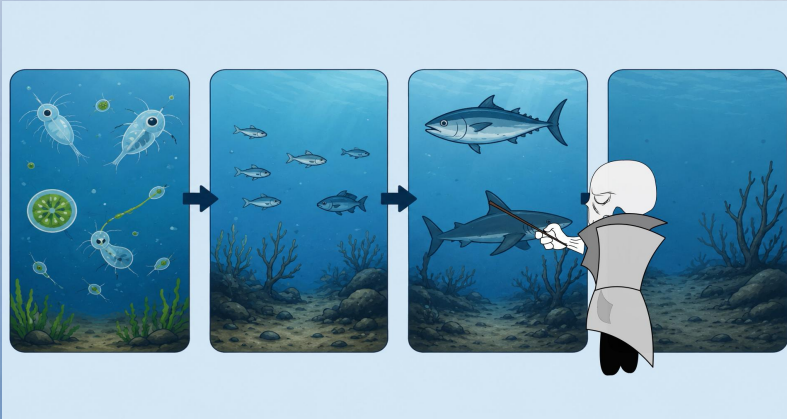
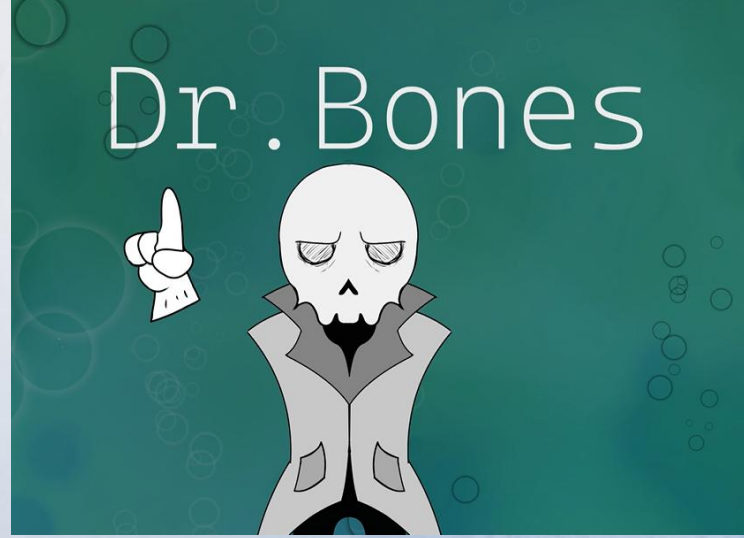
Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı'nda öğrenciler, gerçek proje deneyimleriyle dijital tasarım, animasyon, görsel iletişim ve kullanıcı deneyimi alanlarında özgün çalışmalar üretmektedir. Aşağıda program kapsamında geliştirilen örnek öğrenci projelerinden bazıları yer almaktadır.



Mavi Derinliklerin Geleceği Animasyon Film

Mert Çoban, Barış Keten | Bitirme Projesi

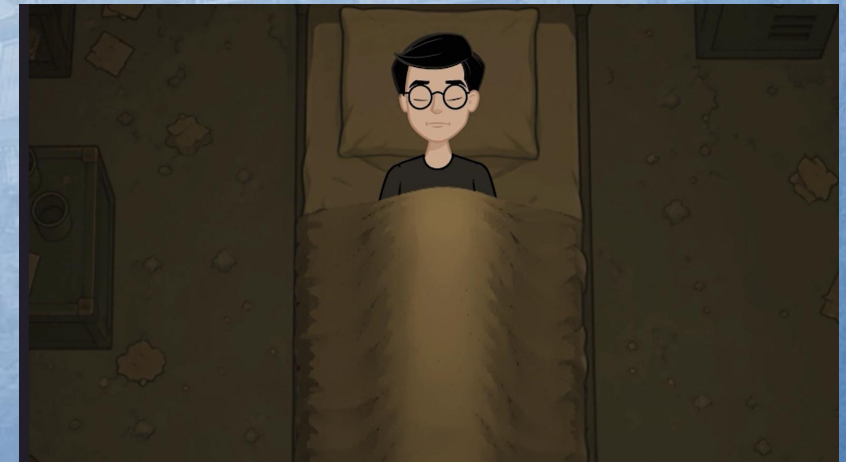
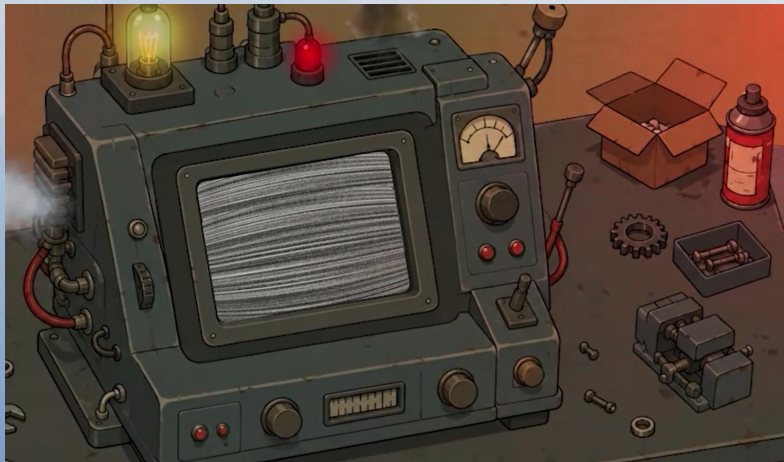
Mavi Derinliklerin Geleceği: Dr. Bones ve AI ile Bir Uyanış Çağrısı"Ekosistem sustuğunda, insanlık da sessizliğe gömülür."Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları'nın 14. maddesi olan "Sudaki Yaşam" ilkesinden ilham alarak hazırladığımız fütüristik 2D animasyon filmimiz, okyanuslarımızın karşı karşıya olduğu büyük tehlikeyi distopik bir geleceğin penceresinden ele alıyor.



Son Işık Animasyon Film

Sude Kocakuşak, Shiva Naseri | Bitirme Projesi

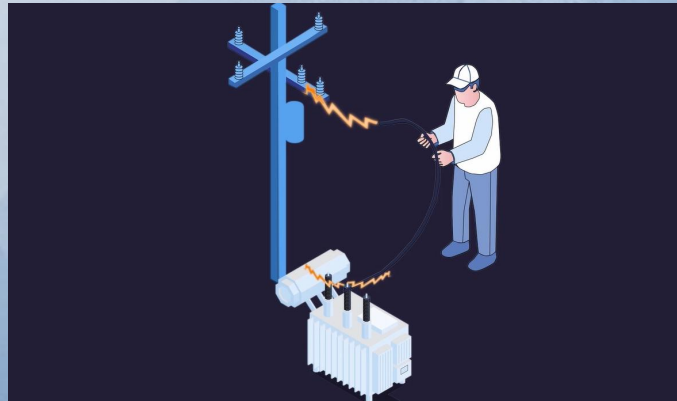
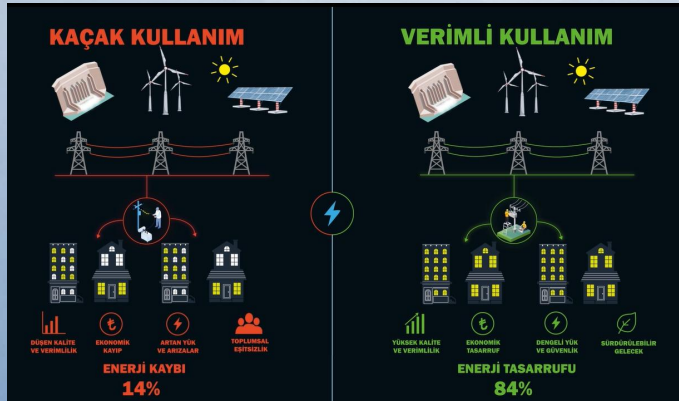
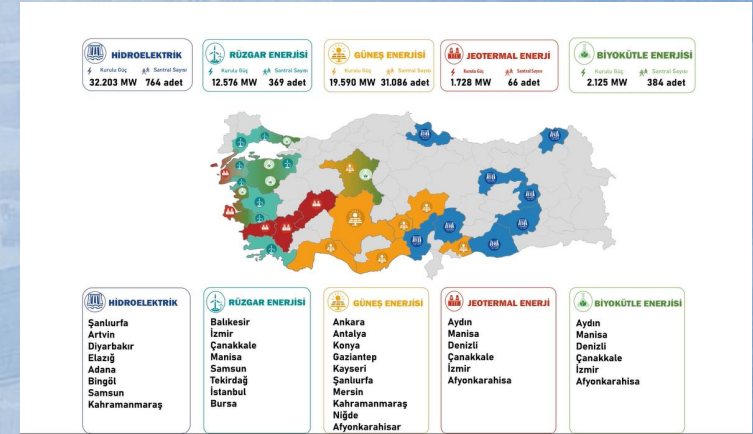
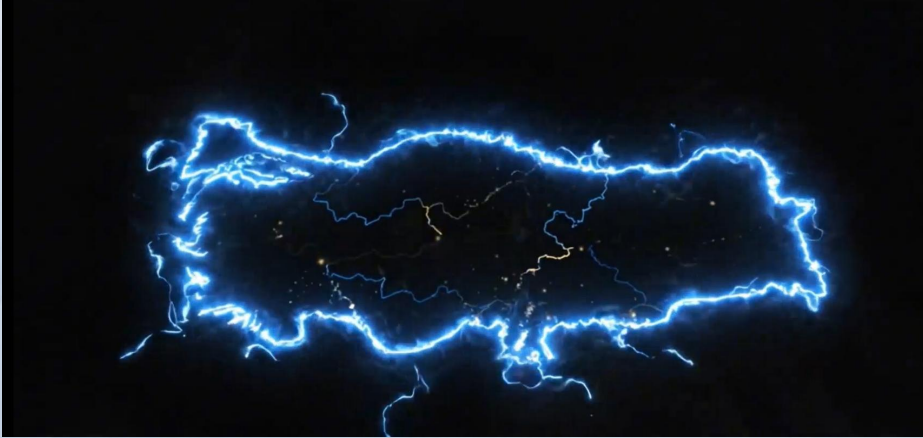
SON IŞIK, Birleşmiş Milletler'in 10. Sürdürülebilir Kalkınma Amacı olan "Eşitsizliklerin Azaltılması" temasından ilham alınarak hazırlanan distopik bir kısa animasyon filmidir. Proje, eşitlik kavramını alışılmış ekonomik ve sosyal boyutlarının dışında ele alarak, bireysel özgürlüklerin ortadan kaldırıldığı kusursuz bir düzenin gerçekten eşitlik sağlayıp sağlayamayacağını sorgulamaktadır.



Türkiye Enerji Verimliliği Animasyon Film

Zekeriya Anaç, İsmail Arda Pasoğlu| Bitirme Projesi

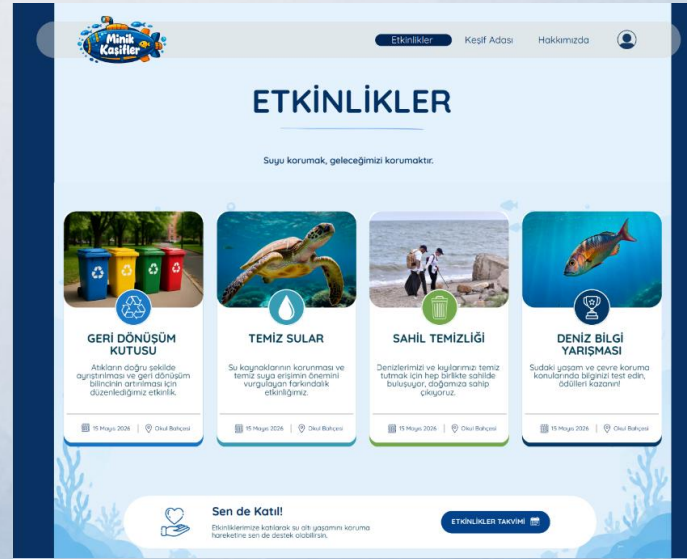
Bu proje küresel iklim krizi ve ekonomik sürdürülebilirlik çerçevesinde Türkiye’de enerji verimliliğinin önemini, görsel iletişim ve multimedya araçlarını kullanarak genç hedef kitleye (18-25 yaş grubu) aktarmak amacıyla kurgulanmıştır. Birleşmiş Milletler tarafından ilan edilen "Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları"nın 7. maddesi olan Erişilebilir ve Temiz Enerji ile doğrudan ilişkilendirilen bu araştırmada, enerjinin verimli kullanılmasının önemi teknik verilerden arındırılarak görsel bir dille somutlaştırılmıştır.



Minik Kaşifler Web Sitesi Tasarımı

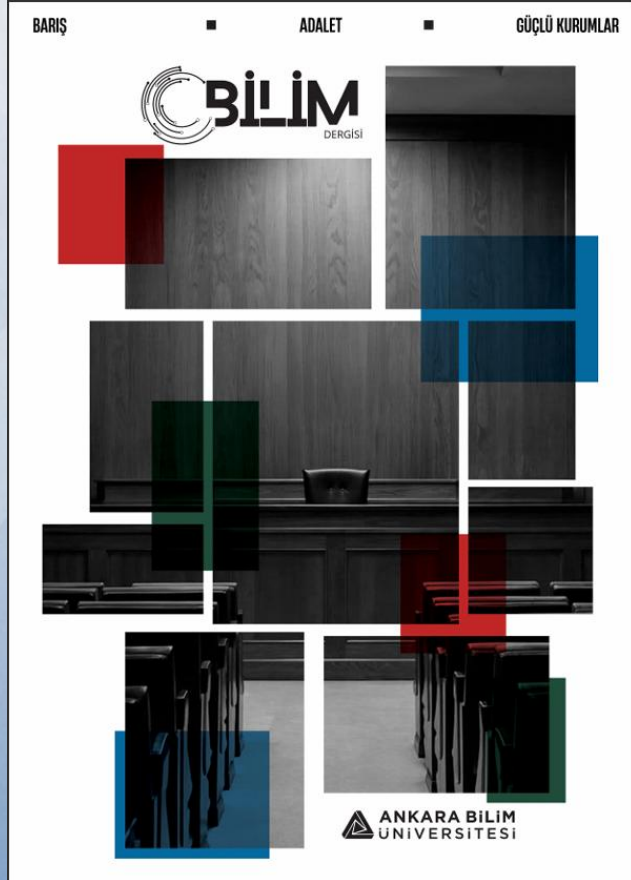
Beren Alptekin| Bitirme Projesi

Bu proje, çocukların ve gençlerin su altı yaşamını eğlenceli ve öğretici içeriklerle keşfetmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Web sitesinde okyanuslar, denizler, göller, nehirler ve bu ortamlarda yaşayan canlılar hakkında bilgilendirici içeriklere yer verilmiştir. Ayrıca keşif haritası, görev sistemi ve etkinlikler sayesinde kullanıcıların öğrenme sürecine aktif katılımı desteklenmiştir.

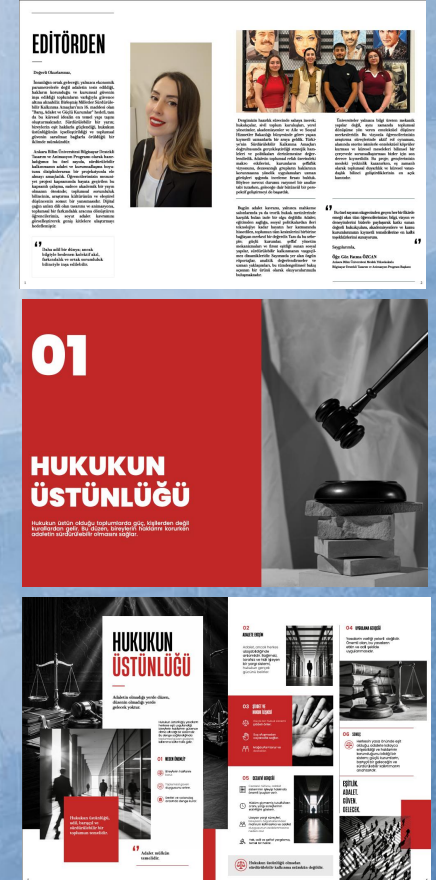


Barış, Adalet ve Güçlü Kurumlar Dergisi

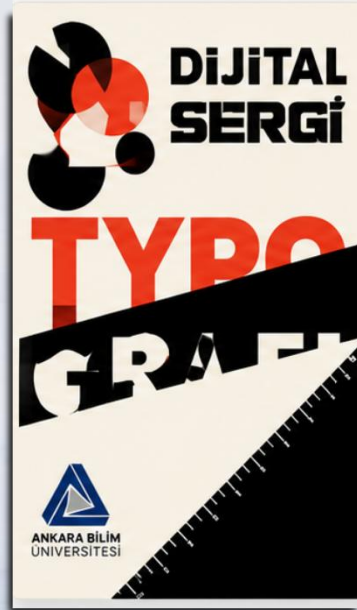
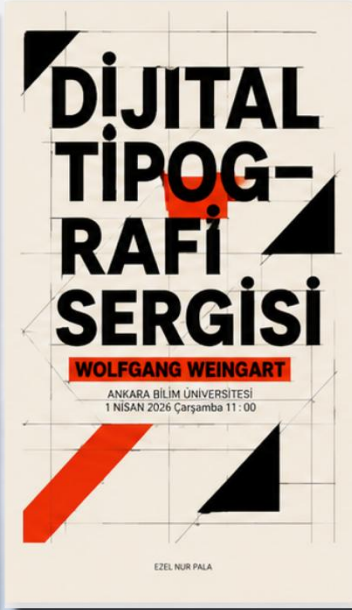
Projede BM'nin 16. Sürdürülebilir Kalkınma Amacı olan Barış, Adalet ve Güçlü Kurumlar konusu ele alındı. Bu kapsamda adaletin, barışın ve güçlü kurumların toplum üzerindeki etkileri araştırıldı. Elde edilen bilgileri daha etkili ve erişilebilir bir şekilde sunabilmek için dergi formatı tercih edildi. Amaç yalnızca bilgi vermek değil, aynı zamanda bu önemli konu hakkında farkındalık oluşturmaktır.



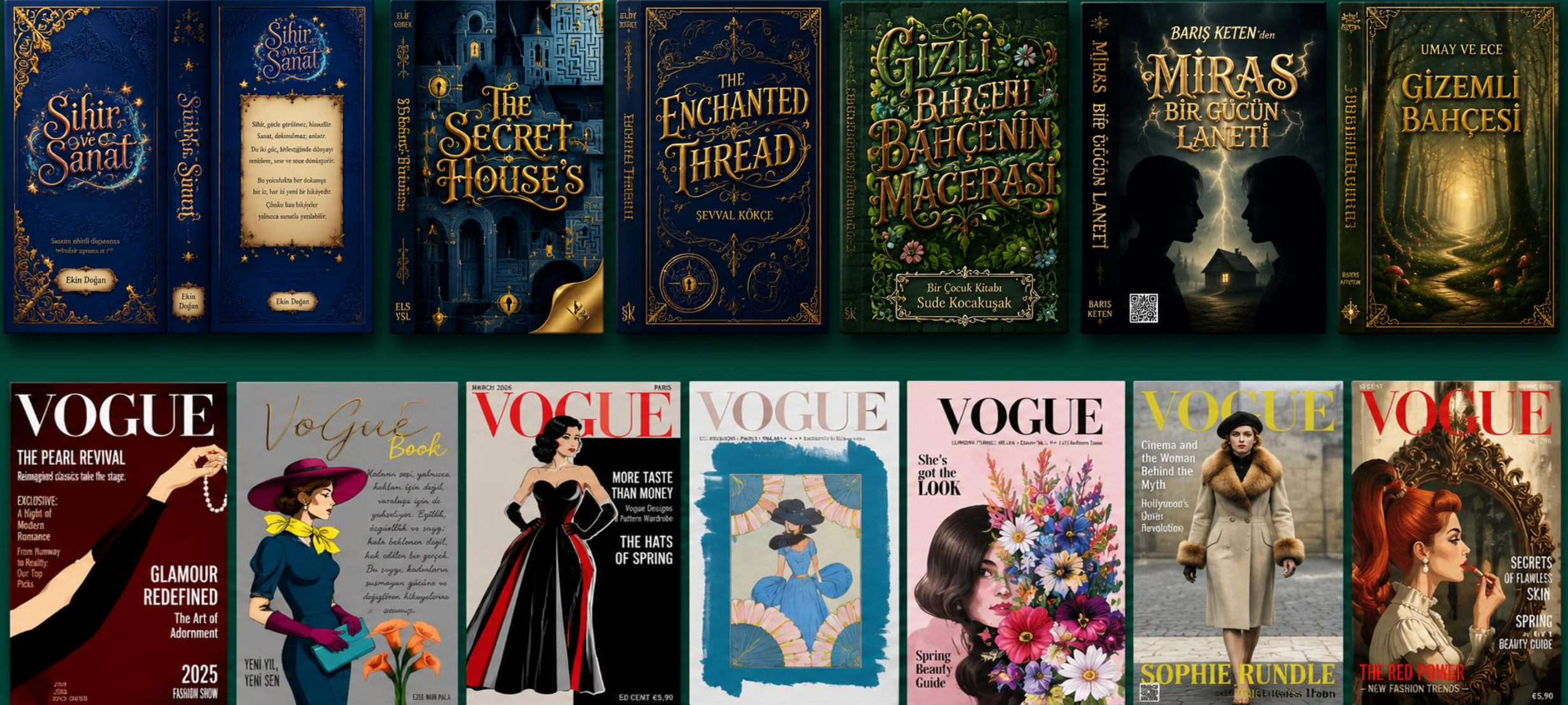
01	İÇİNDEKİLER
	EDITÖRDEN 02
	HUKUKUN ÜSTÜNLÜĞÜ 06
	Adaletin Olduğu Yerde Güven Vardır 08
	Şiddet Azaldıkça Kalkınma Güçlenir 10
	Cevzaevi Nüfusu Ve Adaleti 11
	İnsan Odağı Adalet Cezaevlerinden Toplumsal İyileşmeye 12
	Röportaj 18
	Av. Mustafa Sait Demirel
02	ŞİDDETİN AZALTILMASI 22
	Barışın Temel Güvenli Toplumlarda Atılır 23
	Bir Toplumun Gerçek Gücü Şiddetli Değil Güvenli Büyümesidir 24
	Şiddetin Bedelini Yalnızca Madurlar Ödemez 25
	Güvenli Toplamlar Tesadüfen Oluşmaz 26
	Röportaj 30
	Sosyal Hizmetler uzmanı Mustafa Çağlar
03	ETKİLİ, HESAP VEREBİLİR KURUMLAR 34
	Güvenin İnşaa Edildiği Yapılar 35
	Güçlü Yönetimin Vazgeçilmez İlkeleri 36
	Kurumlar Güçlendikçe Toplamlar Gelişir 37
	Geleceğin Temeli Güçlü Kurumlar 38
	Röportaj 42
	Akyurt Belediye Başkan Yardımcısı Fatih Atıl
	Röportaj 48
	İnsan Hakları Ve Eşitlik Uzm. Dr. Ertuğrul Yazar
	Kaynakça 50



Dijital Tipografi Sergisi



Kitap & Vogue Afis Tasarımları



10 REDUCED INEQUALITIES



EKİN DOĞAN

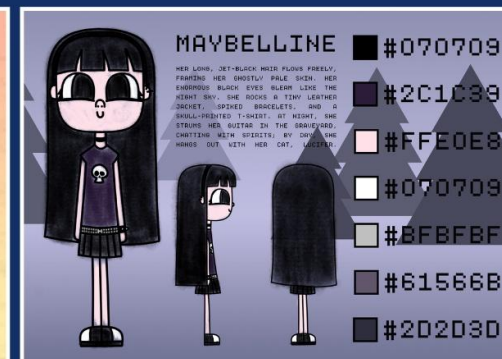
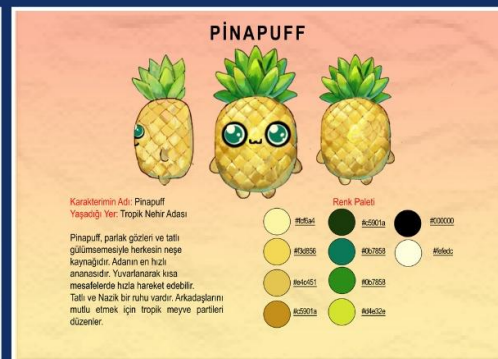
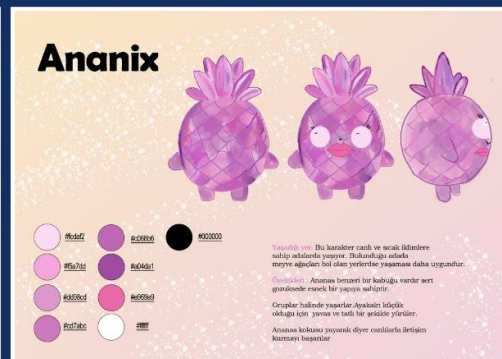
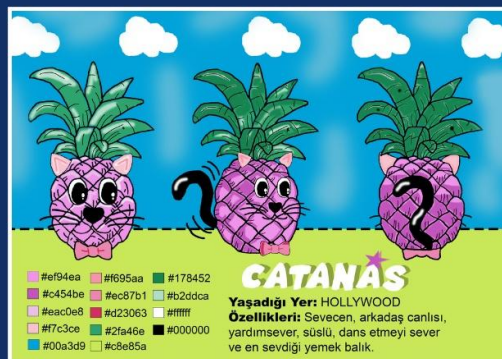


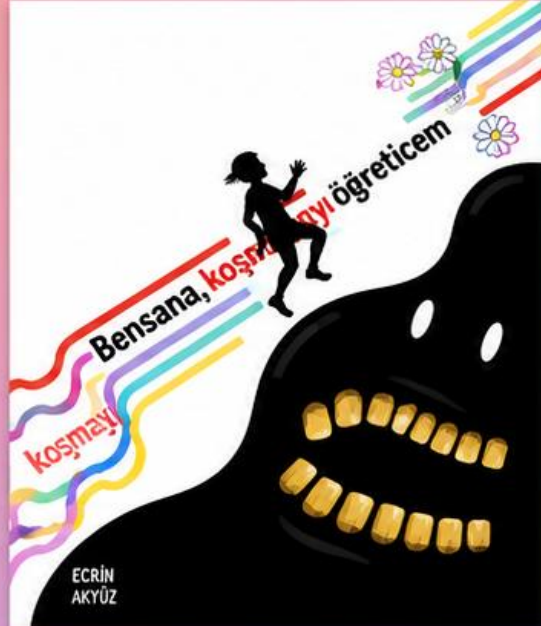
Şevval KÕKÇE





Afiş ve Karakter Tazar m al ş malar

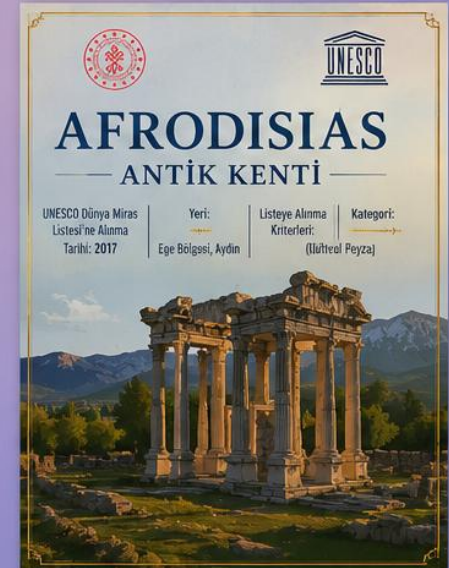
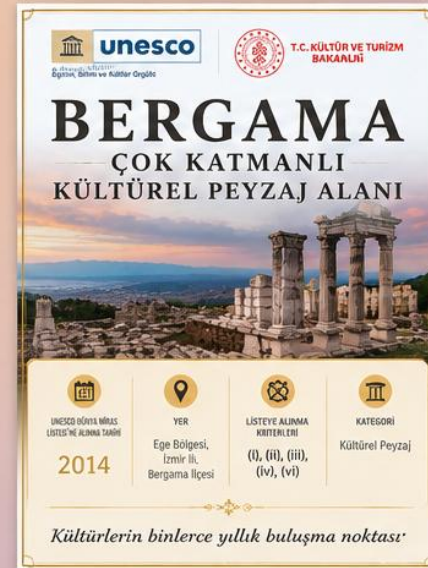
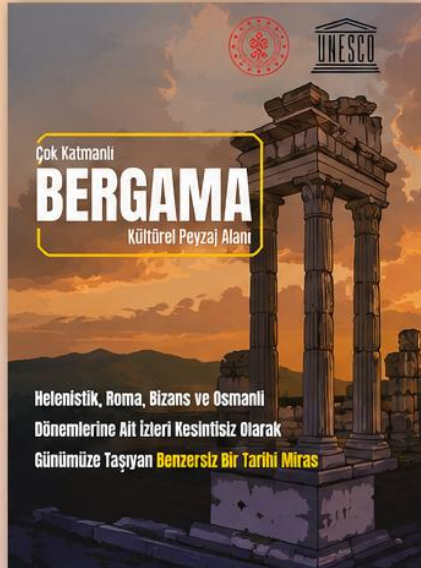
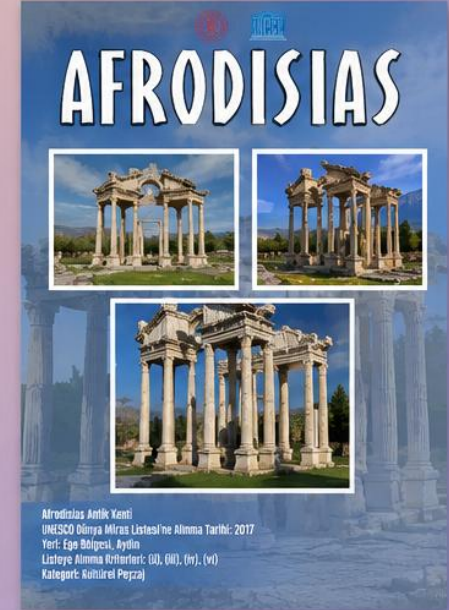
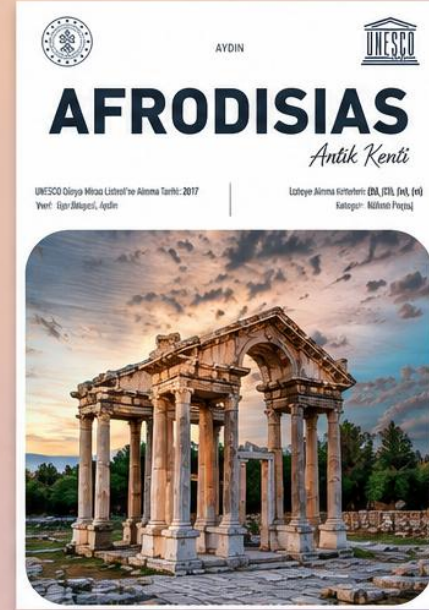




Ai

Portre izim al şmalar





İletişim



Daha fazla bilgi için:
info@ankarabilim.edu.tr

Tanıtım
Günleri